# ОДНОСТРАНИЧНЫЕ ПРАВИЛА

Один игрок, *рефери* (судья), управляет игрой. Остальные игроки управляют искателями приключений в мире, где действует магия и существуют монстры. Это *персонажи игроков*. Персонажи, управляемые рефери, называются *неигровыми персонажами*.

## Создание персонажа

к20

Любым образом распределите 3 очка по своим характеристикам

**Сила (СИЛ):** Применяется для атак в ближнем бою и везде, где требуется физическая сила и выносливость.

**Ловкость (ЛОВ):** Применяется для дистанционных атак, уклонения, лазания, подкрадывания, балансирования и т.д.

**Интеллект (ИНТ):** Используется в магических атаках и сопротивлении магическим эффектам, слежке, навигации, поиске секретных дверей и получении знаний.

**Хиты персонажа (ХП):** Количество ударов, которые персонаж способен вынести, прежде чем погибнет. Чтобы определить, сколько у вас ХП бросьте 3к3.

Выберите ***талант*** – то, в чём ваш персонаж настолько хорош, что имеет *преимущество*. «Мастер двуручного меча», например, даст преимущество на бросок кости при ударе двуручным мечом. «Грабитель» же получит преимущество при лазанье или скрытном перемещении. Таланты не должны быть слишком общими, должны иметь приложение максимум к одной или двум вещам.
В вопросе является ли *талант* приемлемым, последнее слово остаётся за *рефери*.

Количество мест в инвентаре равно 10+СИЛ.
За каждый предмет сверх этого значения на все проверки СИЛ и ЛОВ *сложность* увеличивается на 1.

Выберите 3 предмета *снаряжения* из этого списка: оружие, элемент доспеха, пайки, факелы, 50-футовая верёвка, 10-футовый шест, огниво и кресало, книга заклинаний, воровские инструменты. Если не указано иное, каждый предмет занимает 1 место в инвентаре, как и 100 монет.

Оружие бывает трёх классов: лёгкое (кинжалы, короткие луки и т.п.), среднее (палаши, длинные луки и т.п.) и тяжёлое (двуручные мечи, арбалеты и т.п.). Они занимают 1, 2 и 3 места в инвентаре соответственно.

Каждый элемент доспеха даёт +2 к ***защите*** и занимает 2 места в инвентаре.

Воровские инструменты нужны для взлома замков или обезвреживания ловушек.

Книга заклинаний содержит одно уникальное заклинание, которое вы можете произносить один раз в день. Для этого вы должны взять книгу в обе руки и зачитать его вслух. Ваш ИНТ должен быть не меньше уровня заклинания. Если не указано иное, все заклинания действуют *близко*. Если заклинание влияет на монстра, то, чтобы оно сработало, вы должны сделать бросок ИНТ против 10 + КХ монстра. Вот несколько заклинаний, которые помогут вам начать (уровень в скобках):

**Сон (1).** Усыпляет до 4 КХ противников на ИНТ раундов.

**Исцеление (1).** Касанием. Лечит 1к8 ХП урона.

**Свет (1).** Объект светится как факел ИНТ часов.

**Невидимость (2).** Становитесь невидимым в течение ИНТ минут или до тех пор, пока вы не атакуете.

к6

**Огненный шар (3)** наносит ИНТ·к6 урона по 1к4 *близких* целей.

*Анна даёт своему новому персонажу Корнелиусу СИЛ 3, ЛОВ 0 и ИНТ 0. Он боец ближнего боя, поэтому она снаряжает его двуручным мечом, двойным доспехом для защиты +4 и выбирает "Мастера двуручного меча" в качестве таланта.*

## Затеваем дела

В начале боя бросьте к20. Если результат 11+, то игроки ходят первыми, иначе – первыми ходить будут противники.

Есть 4 условных дальности; **Рядом:** 0-5 фт, **Близко:** 5-60 фт, **Неподалёку:** 60-120 фт, **Далеко:** 120+ фт.

В свою очередь *хода* персонаж может переместиться куда-то *близко* и выполнить действие на любом этапе перемещения. Отказавшись от действий можно передвинуться куда-нибудь *неподалёку*. Всё, что находится дальше *неподалёку*, находится *далеко*, и для того, чтобы добраться до туда, потребуется более 3 ходов.

Когда результат действия неопределён, бросьте к20 и добавьте значение подходящей характеристики. Если общая сумма равна или превышает *сложность*, вы добьётесь успеха. ***Сложность*** обычно равна 10 + КХ монстров. Если нет противника с КХ, с которым можно бороться, то базовая сложность составляет 12.

Если рефери решит, что обстоятельства складываются в вашу пользу, у вас есть ***преимущество***. Если ситуация против вас, у вас есть ***помеха***. *Преимущество* позволяет вам бросить кости дважды и выбрать лучший результат. *Помеха* вынуждает бросить кости дважды и выбрать худший результат. *Преимущество* и *помеха* в одном и том же броске отменяют друг друга.

к10

Все броски костей совершают игроки. Для атаки игрок использует соответствующую характеристику. Для избегания урона от физических атак в бою, игроки используют *защиту* или ЛОВ, в зависимости от того, что выше. От магических атак спасает ИНТ.

В бою успешная атака лёгким оружием наносит урон к6, среднее оружие наносит урон к8. Тяжёлое оружие к10. Импровизированное оружие к4. Монстры наносят 1 + КХ урон. Когда ХП вашего персонажа достигнут нуля, он умрёт.

За ночь отдыха или съеденный паёк персонаж излечивает к8 урона.

**Кость хитов (КХ)** – это показатель силы монстра. Каждая КХ даёт 4 ХП монстру или 1к8, если рефери предпочитает случайность и желает определить здоровье броском.

*Корнелиус сражается с орком 1 КХ и упырём 2 КХ. Анна бросает 14 на инициативу и ходит первой. Корнелиус наносит удар орку, добавляя свою СИЛ к результату броска к20. Его талант «Мастер двуручного меча» позволяет Анне бросить два к20 и выбрать лучшее значение. Выпало 17. Орк - существо с 1 КХ, так что Корнелиусу достаточно 11, чтобы попасть. Анна выкидывает 5 на урон, и орк умирает. Теперь нападает упырь. Анна бросает к20 для защиты, добавляя доспехи Корнелиуса +4. В результате получилось 9. Нашему герою надо было 12 и поэтому он получает три очка урона. Укус упыря несёт в себе парализующий яд. Значит Корнелиусу нужно пройти проверку СИЛ 12+ или оказаться парализованным и получить ещё 3 урона.*

## Развитие

После успешного приключения бросьте к20 для любой характеристики по вашему выбору. При выпадении значения выше 10 + текущее значение характеристики, она увеличивается на 1, а ХП на 1к3. Два успеха в развитии примерно соответствуют повышению на один уровень в других играх старой школы.

# МАГИЯ

Игроки создают заклинания с помощью *книги заклинаний*. Каждая книга является уникальной и содержит только одно заклинание.

Прежде чем творить заклинание, волшебник должен сначала понять его. Персонажи могут использовать заклинания уровня не больше их ИНТ, поэтому персонаж с ИНТ 3 может владеть заклинаниями только 1-3-го уровня. Для вызова магии нужно держать книгу заклинаний в обеих руках, прочитать и произнести вслух заклинание.

Каждая книга заклинаний занимает одно место в инвентаре. Персонажи не могут создавать, копировать и расшифровывать книги заклинаний. Новые книги персонажи могут добыть во время путешествий или из подземелий, либо же получить от других магов.

Для успешного сотворения заклинания нужно пройти проверку ИНТ со сложностью 10+КХ цели. Когда магия нацелена на персонажа, он применяет то, что кажется наиболее подходящим для сопротивления – *интеллект* против заклинаний управления разумом, *ловкость* для спасения от заклинаний дальнего действия, *силу* для противостояния болезням или параличу и так далее.

Если не указано иное, все заклинания действуют *близко*, то есть на расстоянии до 60 футов.

Заклинания легко заимствовать из других игр старой школы (OSR[1]). Просто пользуйтесь ИНТ для сотворения любого заклинания, которое обладает эффектом, основанным на уровне. К примеру, персонаж с ИНТ 4, метнув огненный шар, нанесёт 4к6 урона.

## Заклинания 1-го уровня

**Обнаружение магии:** Обнаруживает заклинания и магические предметы в течение ИНТ минут.

**Магическая броня:** Даёт субъекту +6 к защите в течение ИНТ часов. Не занимает места в инвентаре. Не складывается с физической броней – используйте лучшее, что у вас есть.

**Снаряд:** 1к4+ИНТ урон. Не требует броска атаки. Влияет на существ, на которых действует только магия.

к4

[1] OSR – old school renaissance, так называется набирающее популярность возрождение игр старой школы (прим.пер.).

**Щит:** Создает магический щит, который парит рядом с заклинателем. Добавляет +1 к броскам защиты от ближнего боя и дальнобойных атак. Может полностью нейтрализовать одну физическую атаку, но уничтожается при этом. Держится ИНТ часов.

## Заклинания 2-го уровня

**Заживление ран средней тяжести:** Излечивает 2к8 повреждений.

**Остановка отравления:** Прекращает нанесение вреда субъекту ядом в течение ИНТ часов.

к8

**Тук:** Открывает запертую или магически запечатанную дверь.

**Левитация:** Цель под вашим управлением перемещается вверх и вниз. Длительность ИНТ минут.

**Избавление от паралича:** Освобождает к4 существ от паралича или эффекта замедления.

**Паучья походка:** Вы можете ходить по стенам и потолкам в течение ИНТ х10 минут.

## Заклинания 3-го уровня

**Заживление серьёзных ран:** Излечивает 3к8 повреждений.

**Рассеивание:** Отменяет магические заклинания и эффекты.

**Полёт:** Позволяет субъекту летать со скоростью 60 футов в течение ИНТ минут.

**Избавление от болезней:** Лечит все болезни субъекта.

**Разговор с мертвецом:** Труп правдиво ответит на три вопроса обо всём, что он знал при жизни. Длится ИНТ минут.

## Заклинания 4-го уровня

**Оживление мёртвых:** Создаёт 2хИНТ КХ не упокоенных скелетов или зомби.

**Потайной взор:** Невидимый плавающий глаз перемещается на 60 футов за раунд в течение ИНТ минут.

**Лечение критических ранений:** Излечивает 4к8 повреждений.

**Дверь измерения:** Телепортирует вас *неподалёку* (на расстояние до 120 футов) в любое видимое место.

**Полиморф:** Даёт одному желающему новую форму на ИНТ минут.

**Распознать ложь:** Выявляет преднамеренную ложь в течение 1 раунда/уровня или до тех пор, пока концентрация не закончится.

**Свобода передвижения:** Субъект в течение ИНТх10 минут движется с нормальной скоростью, не обращая внимания на препятствия.

**Нейтрализовать яд:** Наделяет субъект иммунитетом к яду в течение ИНТх10 минут. Полностью очищает организм от любого яда.

**Языки:** Говорите на любом языке в течение ИНТх10 минут.

## Заклинания 5-го уровня

**Туманная смерть:** Автоматически убивает цели с 3 КХ или менее; 4-6 КХ спасутся или умрут, 6+ КХ получают постоянный урон, равный ИНТ заклинателя. Длится ИНТ минут.

**Связь с иным планом бытия:** Позволяет задать один вопрос иной сущности. Длится до тех пор, пока концентрация не закончится.

**Слабоумие:** ИНТ цели падает до -1.

**Массовое исцеление:** Излечивает 1к8 повреждений всем дружественным существам на расстоянии до 60 футов.

**Телепортация:** Мгновенно переносит вас на расстояние до ИНТх100 миль в знакомое вам место.

## Необязательные правила

**Удержание заклинания.** После того, как заклинание произнесено, игрок может произнести его снова в тот же день, если он пройдёт проверку ИНТ со сложностью 10+уровень заклинания. Так можно продолжать произносить заклинание до тех пор, пока проверка не будет провалена. После первого броска удержания заклинания последующие выполняются с помехой.

**Соотнесение с OSR.** Если вы хотите, чтобы заклинания действовали, как в других системах OSR, удвойте их уровень и вычтите 1, чтобы получить требование к ИНТ. Так вам понадобится ИНТ 3 для сотворения заклинания 2-го уровня, ИНТ 5 для произнесения заклинания 3-го уровня и так далее.

# МОНСТРЫ

## 1 КХ

**Сороконожка.** При успешном укусе жертва должна пройти проверку СИЛ или получить *постоянный урон* от яда.

**Гигантская летучая мышь.** Налетает, а после успешной атаки присасывается и высасывает кровь, нанося *постоянный урон*. Присосавшись, не совершает больше атак.

**Гоблин.** +1 к урону при численном превосходстве.

**Скелет.** Получает половину урона от колющего и режущего оружия. *Нежить*.

## 2 КХ

**Гусеница.** Может атаковать до 3 врагов одновременно, но наносит только 1 урон. Пройди проверку СИЛ или будешь *парализован*.

**Упырь.** Пройди проверку СИЛ или будешь *парализован* при успешной атаке. *Нежить*.

**Гигантский муравей-солдат.** Ядовитый укус. Если укус причинит вред, пройди проверку СИЛ или получи *постоянный урон* из-за отравления ядом.

**Гигантская пиявка.** После успешной атаки присасывается и причиняет *постоянный урон*. Присосавшись, не атакует больше. Успешная проверка СИЛ позволяет оторвать пиявку.

**Зомби.** Получает половину урона от дробящего оружия, такого как булавы и молоты. *Нежить*.

## 3 КХ

**Гарпия.** Завораживает. До тех пор, пока не будет пройдена проверка ИНТ, жертвы чар гарпии замирают в восторге и ничего не предпринимают.

**Тень.** Обнаружение с помехой. Поражается только магическим оружием.

**Двойник.** Может имитировать другого гуманоида.

**Вампир.** Может быть поражен только магическим или серебряным оружием, немагическая броня ему не противодействует, используйте ЛОВ для защиты. *Нежить*.

## 4 КХ

**Мерцающий пёс.** Раз за бой может *близко* (на расстояние до 60 футов) куда-то телепортироваться.

**Горгулья.** Летает. На неё действует только магическое оружие.

**Желекуб.** Прикоснувшись, пройдите проверку СИЛ или будете *парализованы*. Невосприимчив к холоду и молниям.

**Оборотень.** Ему наносит урон только серебро или магическое оружие.

**Великан-людоед.** +1 урон в ближнем бою.

## 5 КХ

**Куролиск.** При успешном укусе цель должна пройти проверку СИЛ или *окаменеть*.

**Медвесыч.** При успешной атаке хватает цель и дальше начинает наносить *постоянный урон*. Каждый раунд можно проходить проверку СИЛ чтобы освободиться от захвата.

## 6 КХ

**Василиск.** При взгляде в его глаза пройдите проверку СИЛ или *окаменейте*.

**Мумия.** Заражает болезнью, которая наносит 1 урон ХП в день и останавливает всё заживление до тех пор, пока заражённый не подвергнется заклинанию "Исцеление всех болезней". Невосприимчива к обычному оружию, половина урона от магического оружия. *Нежить*.

## 7 КХ

**Баньши.** Визг. Пройдите проверку СИЛ или будете парализованы на КХ раундов.

## 8 КХ

**Призрак.** Убитый призраком, сам станет *призраком* через 1к6 минут. *Нежить*. *Высасывает уровень*.

## 9 КХ

**Демон Балгор.** Огненный кнут. Пройдите проверку ЛОВ или будете притянуты к Балгору и получите *постоянный урон* от огня. Чтобы вырваться пройдите проверку СИЛ.

## 10 КХ

**Чёрная жижа.** Расплавляет металлические предметы, которые вступают с нею в контакт.

**Ледяной гигант.** Может *неподалёку* (на расстояние до 120 футов) бросать валуны.

**Каменный голем.** Для нанесения ему урона потребуется оружие+2 или лучше.

**Дракон.** Огненное дыхание - накрывает *область*, где все, кто не пройдёт проверку ЛОВ, начнут получать *постоянный урон* огнём. Может произносить заклинания 1-го уровня + 2 заклинания 2-го уровня. Ему не нужна книга заклинаний.

# Способности Монстров

**Атака по области** может затронуть до 5 ближних целей.

**Высасывание уровня** даёт один отрицательный уровень. Персонажи теряют максимум 4 ХП и должны добавить 1 к сложности всех проверок, бросков атаки и защиты до тех пор, пока отрицательный уровень не будет удалён. После каждой недели полноценного отдыха совершайте проверку СИЛ. В случае успеха вы избавляетесь от одного отрицательного уровня.

к12

Монстр с **устойчивостью к магии** имеет преимущество перед заклинаниями. Против него заклинания сотворяются с помехой.

**Постоянный урон.** После попадания урон в размере КХ монстра начинает повторяться каждый раунд до тех пор, пока не будет успешно проведена соответствующая проверка характеристики.

**Нежить** невосприимчива к заклинаниям, воздействующим на сон и разум, и никогда не убегает.

# Характеристики монстров

В противостоянии с игроком обычно вы просто используете КХ монстра. Порой противостояние бессмысленно, например, когда глупый великан-людоед пытается состязаться с умным персонажем в интеллекте. Иногда вам захочется дать монстру настоящие характеристики. Возьмите 2 очка на каждую КХ и распределите их между характеристиками. Самая высокая характеристика не должна превышать КХ монстра более чем на 1, за исключением очень необычных случаев.

# Лицензия

**Одностраничные правила, Магия и Монстры** были написаны Уильямом Кингом и выпущены под международной лицензией Creative Commons Attribution 4.0: Вы можете свободно распространять и адаптировать этот материал для любых целей, в том числе коммерческих, до тех пор, пока вы ссылаетесь на источник[2].

Части этой игры основаны на произведении Бена Милтона "**Валет**", выпущенном по аналогичной лицензии. Многие правила были вдохновлены игрой Дэвида Блэка "**Чорное кромсалово**"[3].

Перевёл Антон «Ottar» Прохоров

[2] www.drivethrurpg.com/product/366007

[3] Так было переведено название игры The Black Hack (прим.пер.).